



GAME CENTRE DI KOTA PALANGKA RAYA

Ristanaka Prasetyo Wibowo^{1*}, Herwin Sutrisno², Theresia Susi³

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Jl. Yos sudarso Palangka Raya, 73111

²Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, Jl. Yos sudarso Palangka Raya, 73111

*herwin.sutrisno@arch.upr.ac.id

ABSTRAK

Di Indonesia *game* sudah berkembang cukup pesat sehingga para peminatnya pun cukup banyak, berbagai jenis dan teknologi *game* sudah banyak bermunculan di Indonesia dengan mengikuti perkembangan teknologi-teknologi di masa sekarang. Pada penelitian yang pernah diteliti oleh Khantri, 2020 yang menyatakan bahwa Palangka Raya mendapatkan raihan tertinggi yakni dengan nilai 71,9. Ketertarikan masyarakat terhadap *game* itu juga bisa dilihat dari diadakannya berbagai perlombaan tingkat Kota Palangka Raya baik itu di warnet, rental penyewaan, ataupun di sekolah-sekolah. Tidak hanya perlombaan saja namun salah satu Sekolah Negeri di Kota Palangka Raya yaitu SMAN 2 Palangka Raya sudah resmi memasukkan *game* ke dalam ekstrakurikuler sekolah mereka sejak agustus 2022. Dengan banyaknya minat masyarakat dalam bermain *game*, ramainya *event-event* atau perlombaan yang diselenggarakan, kemudian karena itulah akan dibutuhkannya wadah untuk bermain sehingga para pemain *game* bisa bermain *game* yang mereka ingin mainkan, dan juga mereka dapat mengembangkan bakat mereka dalam *game*. *Game centre* ini akan menggunakan penerapan prinsip Ruang Bermain Ramah Anak dan Prinsip Universal Desain yang nantinya akan diterapkan kedalam rancangan bangunan. Pada proses perancangan *Game Centre* menggunakan metode pengumpulan data studi literatur dan analisis dari studi banding dalam pengumpulan data sebagai acuan dalam proses perancangan *Game Centre* dengan penerapan Konsep Ruang Bermain Ramah Anak. Hasil rancangan berupa bangunan dengan penerapan konsep Ruang Bermain Ramah Anak dan menambahkan prinsip universal desain yang akan diterapkan kedalam bangunan sehingga semua orang dapat mengaksesnya dengan mudah dan aman.

Kata Kunci : Pusat, Game, Palangka Raya, Ruang Bermain Ramah Anak.

ABSTRACT

In Indonesia, games have developed quite rapidly so that there are quite a lot of enthusiasts. Various types and game technologies have sprung up in Indonesia by following the developments of today's technologies. In research that was researched by Khantri, 2020 which stated that Palangka Raya got the highest score, with a score of 71.9. Public interest in the game can also be seen from the holding of various competitions at the city level of Palangka Raya, be it at internet cafes, rentals, or at schools. Not only competitions, but one of the Public Schools in Palangka Raya City, namely SMAN 2 Palangka Raya, has officially included games in their school extracurriculars since August 2022. With so much public interest in playing games, the hectic events or competitions being held, then because it will require a place to play so that gamers can play the games they want to play, and also they can develop their talents in games. This game center will use the application of the Child-Friendly Playroom principles and Universal Design Principles which will later be applied to the building design. In the Game Center design process, data collection methods are used, literature studies and analysis from comparative studies in data collection as a reference in the Game Center design process with the application of the Child-Friendly Playroom Concept. The design results are in the form of a building with the application of the Child Friendly Playroom concept

and adding universal design principles that will be applied to the building so that everyone can access it easily and safely.

Keywords: *Center, Game, City of Palangka Raya, Child Friendly Playroom.*

PENDAHULUAN

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dalam kamus bahasa Indonesia istilah “*game*” adalah permainan. Permainan juga suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain. *Game* pertama yang menghibur publik adalah Tennis For Two, dirancang oleh William Higinbotham dan dibuat oleh Robert Dvorak di Perpustakaan Nasional Beethoven pada tahun 1958, untuk menyediakan hiburan publik pada agenda tahunan *Brookhaven Open Day*. Kemudian pada tahun 1960-an, perkembangan-perkembangan *game* semakin pesat, banyak industri teknologi *game* yang mengembangkan satu demi satu *game* yang bisa membuat industri mereka terkenal, sehingga industri-industri akan lebih banyak membuat *game-game* lainnya mengikuti setiap kemajuan teknologi. (Caesar, 2015)

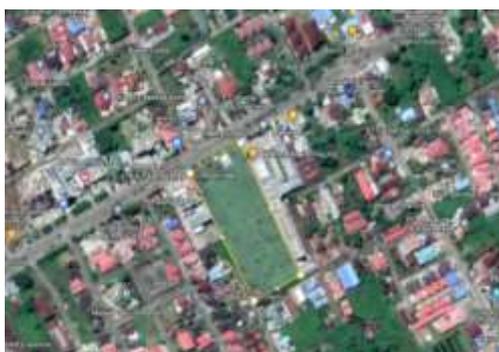
Di Indonesia *game* sudah berkembang cukup pesat sehingga para peminatnya pun cukup banyak, berbagai jenis dan teknologi *game* sudah banyak bermunculan di Indonesia dengan mengikuti perkembangan teknologi-teknologi di masa sekarang, di antaranya, *game console*, *game mobile*, dan *game online*. Masyarakat Indonesia tentang *game-game* ini pernah di teliti oleh Khantri, 2020 yang menyatakan bahwa, dalam pengalaman *game* dunia nyata yang dirasakan oleh pengguna di beberapa genre *game* seluler multipemain waktu nyata yang paling populer seperti *Battle Royale* dan *game MOBA* di mana *Call of Duty*, *PUBG*, *Arena of Valor*, dan *Braw Stars*”. Didapat, Palangkaraya mendapatkan raihan nilai tertinggi yaitu 71,9 (*Open Signal*, 2020). Ketertarikan masyarakat terhadap *game* itu juga bisa dilihat dari diadakannya berbagai perlombaan tingkat Kota Palangka Raya baik itu di warnet, rental penyewaan, ataupun di sekolah-sekolah. Perlombaan juga sering diselenggarakan untuk merayakan atau meramaikan hari-hari tertentu, seperti hari kemerdekaan, hari ulang tahun suatu lembaga, ataupun saat ramadhan. Contohnya saja perlombaan *game* yang diselenggarakan di kampus Universitas Muhammadiyah Palangka Raya (UMPR) guna membangun kolaborasi dalam kampus melalui *game* namun tetap mengutamakan pendidikan. Tidak hanya perlombaan saja namun salah satu Sekolah Negeri di Kota Palangka Raya yaitu SMAN 2 Palangka Raya sudah resmi memasukkan *game* ke dalam ekstrakurikuler sekolah mereka sejak agustus 2022. Dalam wawancara langsung ke Bapak Rudy Hilky, selaku manager dan salah satu Pembina dari ekstrakurikuler tersebut menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler ini akan menjadi pelatihan para bibit-bibit muda sejak dini sehingga dapat mengirimkan pemain-pemain berbakat ke kancah nasional maupun internasional. Dengan berfokus kepada *game mobile* yaitu *Mobile legend*, *PUBG Mobile*, dan *Free fire*. Tetapi terdapat beberapa kekurangan dalam fasilitas yaitu internet dan ruang yang masih terbatas untuk mereka saat bermain. Namun disetiap jenis *game* terdapat klasifikasi usia minimal memainkan *game* tersebut, dengan begitu tidak menutup kemungkinan para anak-anak juga bisa memainkan *game-game* yang seharusnya tidak dimainkan di usia mereka. Dengan banyaknya minat masyarakat dalam bermain *game*, ramainya *event-event* atau perlombaan yang diselenggarakan, kemudian karena itulah akan dibutuhkannya wadah untuk bermain sehingga para pemain *game* bisa bermain *game* yang mereka ingin mainkan, dan juga mereka dapat mengembangkan bakat mereka dalam *game*, namun dengan memperhatikan batas usia umur yang sudah ditentukan.

TINJAUAN PUSTAKA

Game Center adalah sebuah wadah atau tempat yang dipusatkan untuk memberikan hiburan dan informasi tentang perkembangan *game* dan semua hal yang berhubungan dengan *game*. (Christiawan, dkk. 2018). Berbagai jenis *game* akan terdapat pembagian jenis *game* sesuai usia yang diperbolehkan untuk bermain *game*. Dikutip dari kominfo.id memberikan kebijakan dalam membagi klasifikasi usia pada setiap *game*, yaitu : usia 3-7, usia 13-18, usia dewasa dan semua umur. Didalam setiap usia terdapat kategori-kategori yang disarankan pada *game* yang dimainkan nantinya. Dengan menerapkan konsep Ruang Bermain Ramah Anak dan Prinsip Desain Universal pada rancangan bangunan, sehingga pada bangunan *game centre* ini akan dapat diakses semua orang dengan mudah dan aman. Anak-anak yang berkunjung pun dapat mudah mengakses fasilitasnya, orang-orang berkebutuhan khusus pun juga mudah mengakses fasilitas yang sudah disediakan pada penerapan sesuai konsep.

METODOLOGI

Metode penelitian ini adalah metode kualitatif mengumpulkan informasi/ data-data dari studi literatur, studi banding hasil penelitian serta studi preseden dari keberhasilan desain arsitektur terdahulu untuk memperoleh pemahaman dalam menemukan penyelesaian permasalahan desain *game centre* dikota palangka raya dengan penerapan konsep Ruang Bermain Ramah Anak.



Gambar 1. Lokasi Site Terpilih.
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)

PENDEKATAN KONSEP PERANCANGAN

Game centre dibuat dengan menggunakan 2 penerapan prinsip yaitu Ruang Bermain Ramah Anak dan Prinsip Universal Desain yang dimana penerapan ini akan menjadi konsep pada rancangan bangunan sehingga akan didapat hasil rancangan sesuai dengan tujuan konsep tersebut, berikut konsep prinsip-prinsip tersebut :

1. Ruang Bermain Ramah Anak

Ruang Bermain Ramah Anak disingkat RBRA adalah ruang atau wadah yang disediakan untuk kegiatan agar bisa bermain dengan aman dan nyaman, terhindar dari bahaya dan tidak dalam kondisi diskriminatif.. RBRA dapat dibangun dikembangkan di lingkungan alami dan lingkungan buatan. RBRA yang diterapkan pada rancangan yaitu : permainan-permainan sesuai umur, pembagian ruang bermain indoor dan outdoor, permainan gratis, terdapat rambu dan marka untuk anak, pemberian pagar pada ruang bermain outdoor, dan jalur evakuasi bencana.

2. Prinsip Universal Desain

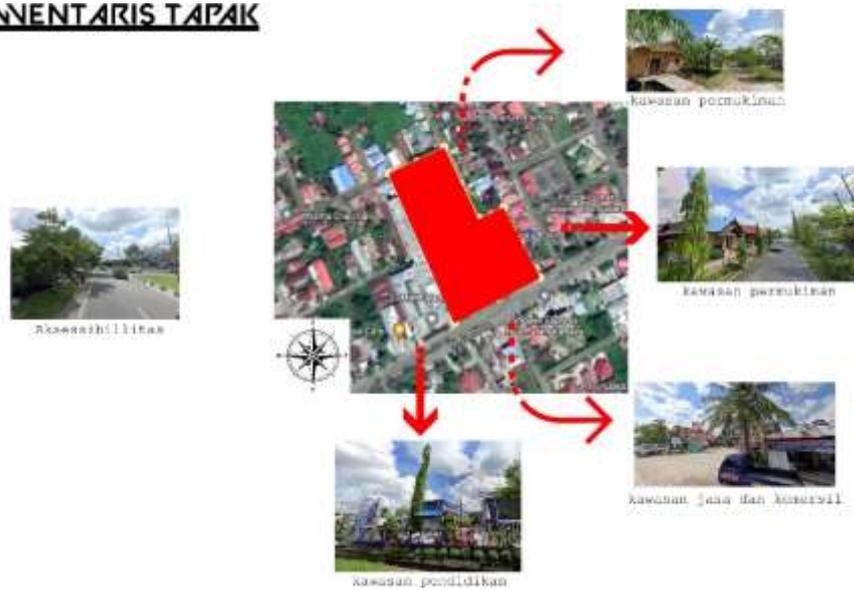
Desain universal adalah desain bangunan, produk atau lingkungan untuk membuatnya dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia, kecacatan atau factor lainnya sehingga semua orang bisa menggunakannya dengan mudah. Dalam perancangan bangunan dan fasilitasnya, perancang tidak diperbolehkan hanya menggunakan dimensi standar manusia normal saja tetapi, harus memperhatikan kebutuhan standar non normal, sehingga dapat digunakan oleh semua orang. (Wibawa dan Widiastuti, 2020). Konsep yang diterapkan dari prinsip universal desain yaitu:

1. Kesetaraan penggunaan ruang
2. Keselamatan dan keamanan bagi semua
3. Kemudahan akses
4. Kemudahan informasi
5. Memperhatikan Ukuran Ruang Dalam Pendekatan Dan Penggunaan

3. Inventaris Tapak

Pemilihan lokasi berdasarkan kondisi sekitar kawasan yang meliputi, komersil dan jasa, agar memaksimalkan fungsi dari bangunan yang dibangun. kriteria-kriteria yang dapat berkontribusi dalam pengembangan *game centre*, yaitu diperuntukan pada kawasan komersil. Didalam kawasan ini juga harus memiliki aspek pendukung, seperti perumahan, ,perdagangan dan pusat jasa, Selain itu, lokasi juga dapat ditemukan atau di kunjungi dengan mudah. (Belinda, E. 2019). Berikut kriteria untuk penentuan pemilihan lokasi: 1. Peruntukan lahan berada di lahan ruang terbuka hijau yang luas, berada diantara peradagangan, pendidikan dan permukiman warga, 2. Kondisi lahan memiliki kondisi berupa lahan kosong yang luas namun ada beberapa bangunan yang berdiri disekitar lahan, 3. Aksesibilitas pencapaian untuk mengakses site cukup mudah karena berada di arteri primer yang merupakan jalan utama dalam kota, sehingga setiap jenis kendaraan dapat menjangkau lokasi, 4. Ketersediaan infrastruktur dan utilitas pada lokasi site tersedia infrastruktur seperti jalan raya, perumahan dan kawasan pendidikan, serta utilitas tersedia seperti jaringan air bersih, drainase kota, jaringan listrik dan telekomunikasi, 5. Ukuran atau luasan site memiliki luasan sebesar 14.703 m2 guna dapat menampung fasilitas yang diperlukan, 6. Potensi lahan terletak pada wilayah perdagangan dan jasa, diarea sekitar lokasi terdapat banyak permukiman dan perdagangan sehingga berpotensi untuk membangun di lokasi tersebut. Analisis tapak yaitu menggambarkan potensi tapak yang ada pada *game centre* dikota Palangka Raya dapat dilihat seperti tertera pada Gambar 2.

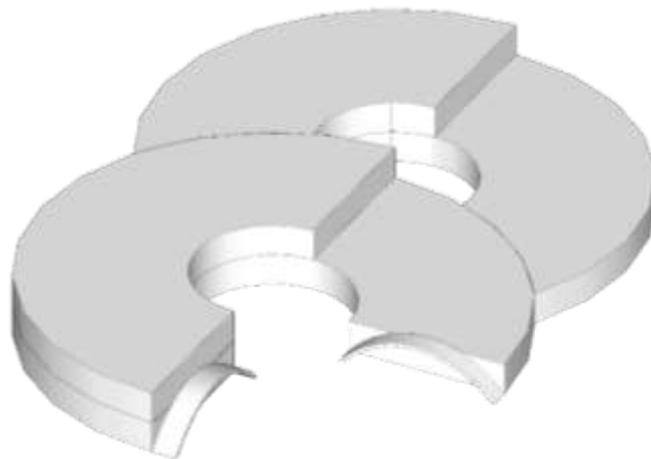
INVENTARIS TAPAK



Gambar 2. Inventaris Tapak
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)

4. Ide Bentuk Desain

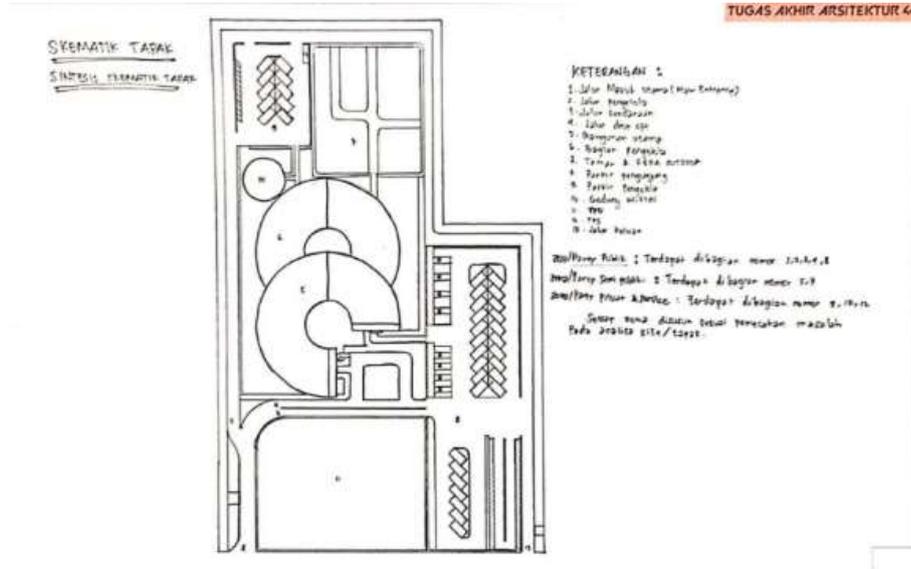
Ide bentuk diambil dari kebutuhan utama pengguna yaitu khususnya anak-anak yang diharapkan dapat mengeksplorasi tempat mereka bermain, sehingga wawasan dan pengetahuan mereka akan bermain semakin baik. Dengan ide bentuk lingkaran ini anak-anak dapat bebas bergerak sesuai bentuk ruang yang tidak ada sudutnya sehingga anak-anak juga tidak perlu takut akan sudut yang nantinya akan mengganggu mereka ataupun dapat menyakiti mereka. Dengan memberikan bentuk ruang seperti itu anak-anak menjadi bebas bermain dan belajar sesuai keinginan mereka bersama teman-teman baru dibangun *game centre* ini.



Gambar 3. Ide bentuk desain
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)

5. Konsep Tapak

Konsep tapak pada *Game Centre* dikota Palangka Raya mengimplementasi penyesuaian dari pemecahan permasalahan dari analisa-analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Penataan vegetasi yaitu untuk mengarahkan dan memecah angin, vegetasi untuk merespon angin yang berhembus dengan cukup kencang, dimana vegetasi berperan sebagai pemecah dan filter debu yang dibawa udara. Serta sebagai lorong angin sebagai penghawaan yang masuk kedalam bangunan.



Gambar 4. Konsep Tapak
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)

6. Sintesa Skematik Tapak

Sintesa skematik tapak terbagi menjadi 4 bagian dengan sebutan patri, yaitu :

a. Patri A

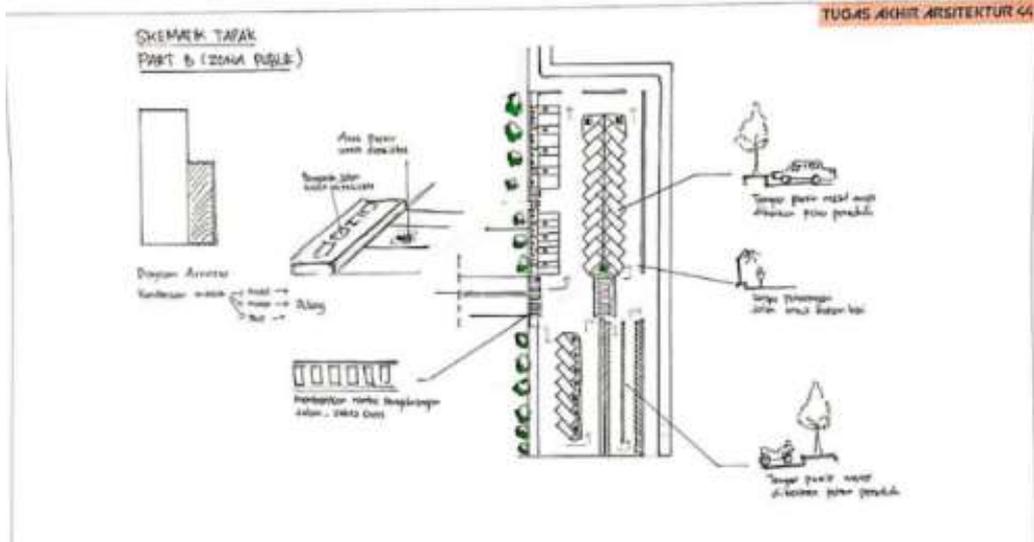
Pada bagian ini menampilkan pintu masuk utama kawasan, pintu keluar kawasan, bagian taman depan, dan jalur masuk drop off pada bangunan seperti gambar berikut :



Gambar 5. Patri A
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)

b. Patri B

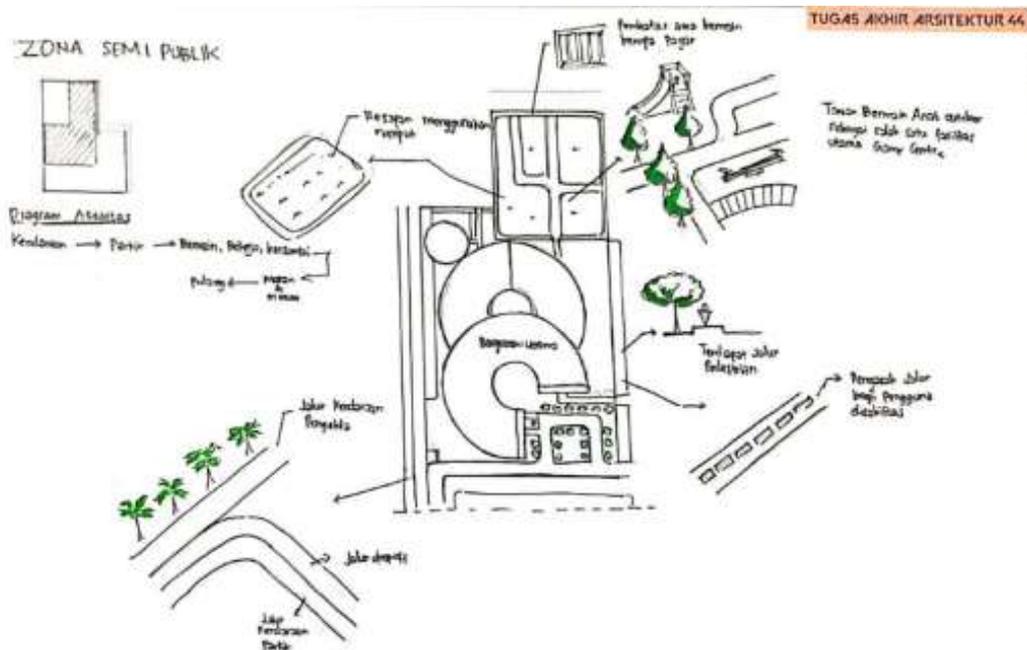
Pada bagian ini menampilkan zona para pengunjung akan memikirkan kendaraan mereka dengan baik atau juga bisa disebut dengan bagian parkir pengunjung seperti gambar berikut :



Gambar 6. Patri B
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)

c. Patri C

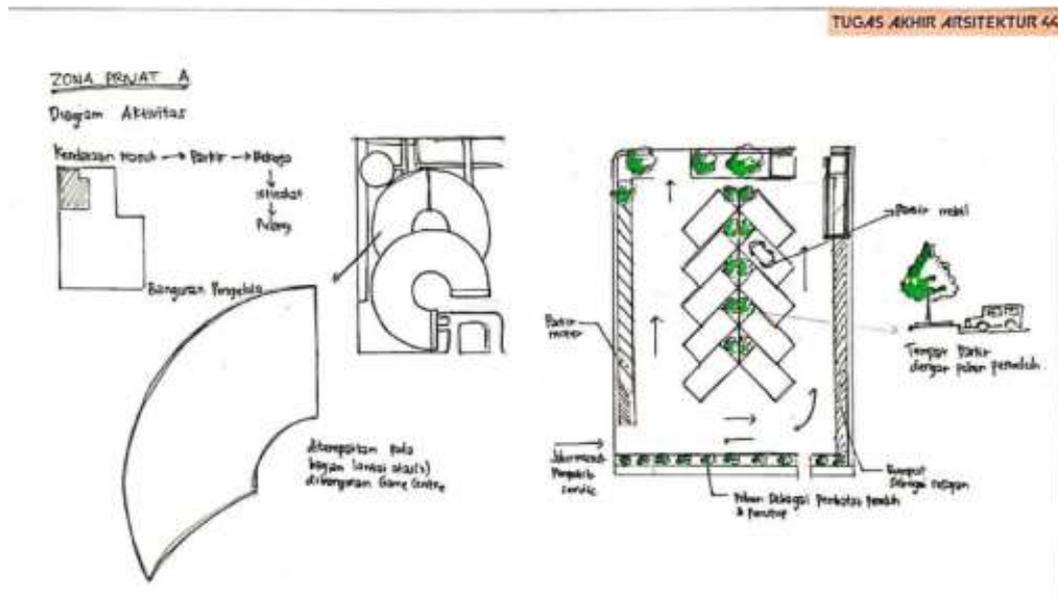
Pada bagian ini menampilkan bangunan utama kemudian area permainan outdoor yang dimana bagian tersebut menjadi titik utama rancangan. Berikut gambar patri c :



Gambar 7. Patri C
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)

d. Patri D

Pada bagian ini menampilkan zona pengelola, bagian parkir pengelola dan bagian bangunan utilitas utama seperti gambar berikut :



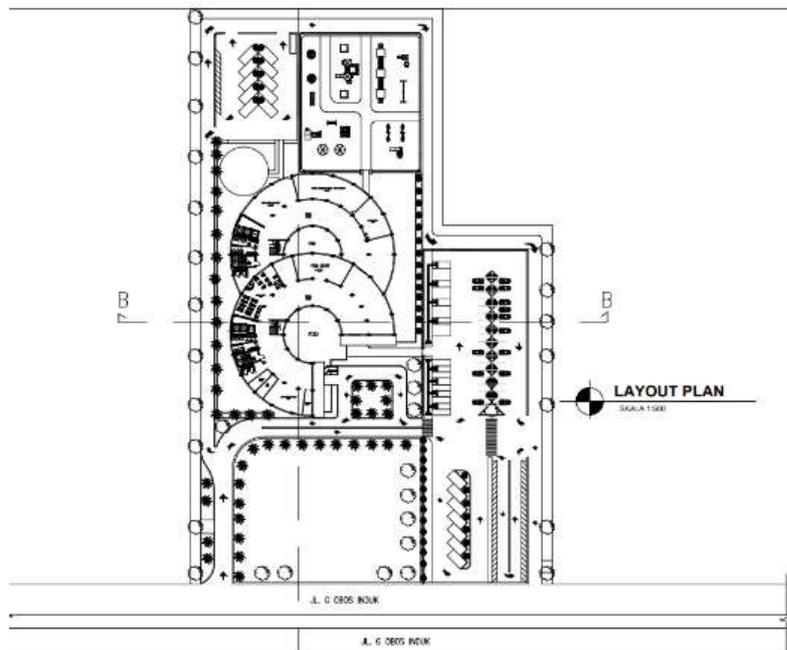
Gambar 8. Patri D
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)

HASIL PERANCANGAN

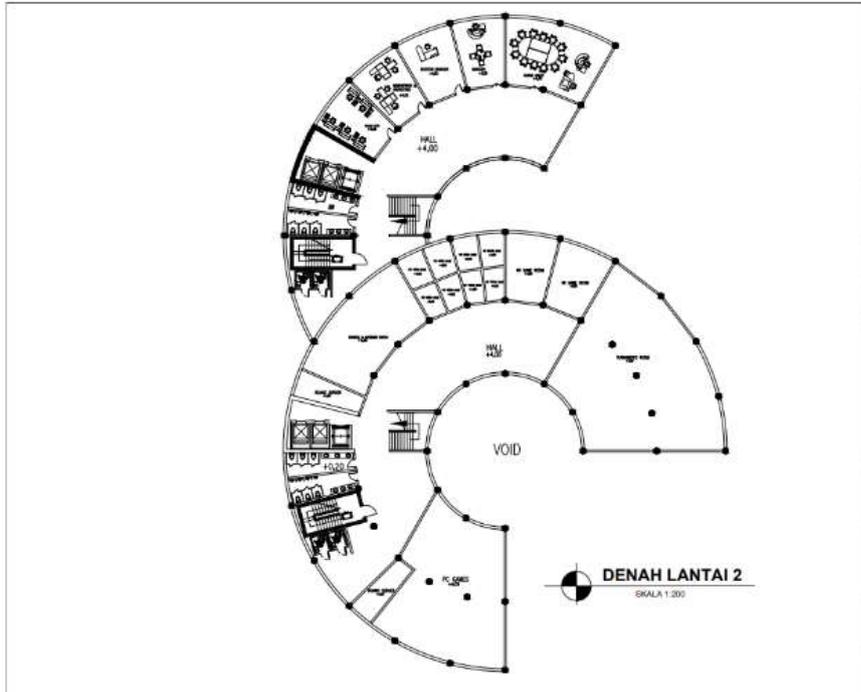
Pembuatan desain *game centre* dikota palangka raya ini menggunakan konsep dan prinsip dari ruang bermain ramah anak kemudian prinsip desain universal yang diharapkan bangunan ini akan dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang usia, kecacatan atau factor lainnya sehingga semua orang bisa menggunakannya dengan mudah. Kemudian anak-anak yang bermain pun bisa bebas bermain sesuai kriteria umur mereka dengan aman. Pada bangunan terdapat void yang diharapkan dapat memberikan suasana tenang dengan menambahkan pepohonan pada void, pengunjung dapat melihat dan bersantai didalam bangunan dengan kaca yang dibuat tembus melihat ruang luar. Pada bagian atap digunakan atap dak yang cukup tebal dan memberikan plafon agar dapat mereduksi panas dari cahaya matahari yang diterima bangunan, kemudian bangunan dibuat banyak bukaan sehingga dapat menerima pencahayaan alami dan penghawaan alami yang didapat dari luar bangunan. Pada bagian struktur menggunakan struktur kolom bulat dan penggunaan tiang pancang. Berikut gambar hasil perancangan :



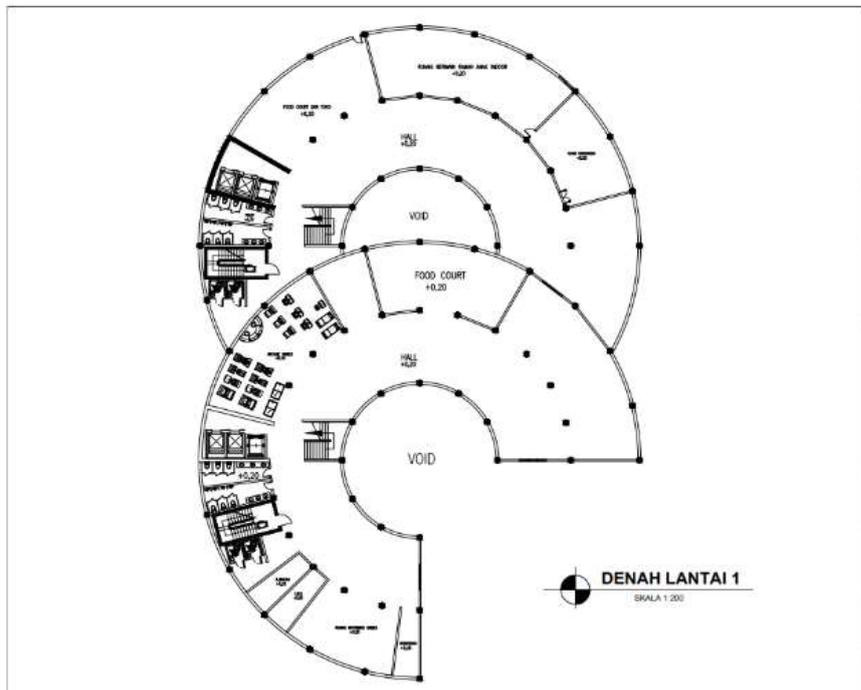
Gambar 9. Site Plan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)



Gambar 10. Layout Plan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)



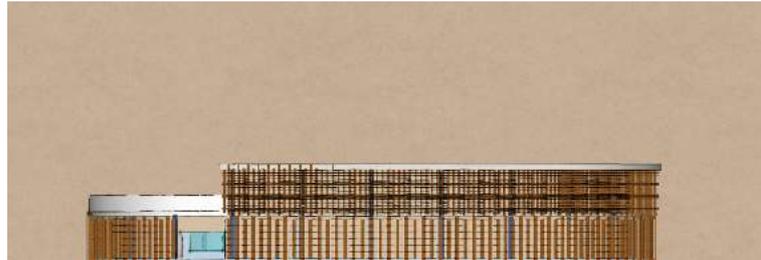
Gambar 11. Denah Lantai 1
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)



Gambar 12. Denah Lantai 2
(Sumber : Analisa Pribadi, 2022)



Gambar 13. Tampak Depan
(Sumber : *Analisa Pribadi,2022*)



Gambar 14. Tampak Belakang
(Sumber : *Analisa Pribadi,2022*)



Gambar 15. Tampak Kanan
(Sumber : *Analisa Pribadi,2022*)



Gambar 16. Tampak Kiri
(Sumber : *Analisa Pribadi,2022*)



Gambar 17. Perspektif Eksterior Bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)



Gambar 18. Eksterior Ruang Bermain Outdoor
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)



Gambar 19. Interior Ruang Bermain Indoor
(Sumber : Analisa Pribadi,2022)



Gambar 20. Interior PC Games Room
(Sumber : *Analisa Pribadi, 2022*)

KESIMPULAN

Bangunan Game Centre ini memfokuskan pada penerapan prinsip Ruang bermain ramah anak dan Prinsip Universal Desain yang dimana masing-masing memiliki prinsip memudahkan dalam penggunaan dan aman pada penggunaannya, sehingga dalam penerapannya bangunan dibuat memiliki petunjuk arah bangunan pada parkir seperti pejalan kaki lengkap dengan bantuan arah untuk disabilitas, kemudian toilet, lift dan tangga yang dibagi untuk masyarakat biasa dan disabilitas. Kemudian untuk keamanan terdapat CCTV, pendeteksi api kecil, dan hydrant untuk ruang luar yang berfungsi hal-hal aneh terjadi seperti kebakaran ataupun pencurian. Bangunan Game Centre ini juga dilengkapi sistem informasi tentang game sehingga orang-orang awam dapat memahami apa itu game dan game apa saja yang bisa dimainkan, serta ruang khusus turnamen game yang bisa digunakan saat ada kompetisi game dikota Palangka Raya.

REFERENSI

- Arta, 2022. Game Centre Di Indonesia. Perencanaan Dan Perancangan Games Center Di Denpasar Agustini, Pratiwi. 2020. Indonesia Game Rating System.
(On- Line), <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/indonesia-game-rating-system-igrs-3/>
<https://PalangkaRaya.go.id>. (Diakses Pada 03 Oktober 2022)
- Caesar, R. 2015. Jurnal Tentang Jenis-Jenis Game. Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa
- Christiawan, R. 2018. Jurnal Tentang Jenis-Jenis Game Perancangan Interior Pusat Permainan Di Bandung Interior Design Of Game Center In Bandung
- Erni, Agustina, 2021. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), Public Playground Safety Handbook. Jakarta. Penerbit : Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI
- Fajri, C, 2012. Perkembangan Game Di Indonesia. Jurnal Tantangan Industri Kreatif-Game Online Di Indonesia
- Kota Palangka Raya. 2019. Peraturan Daerah (PERDA) tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Palangka Raya Tahun 2019. Pemerintah Kota Palangka Raya; Palangka Raya.
- Katri, Hadrik. 2020. Indonesia Top Cities On Mobile Games Experience.

- (On-Line), <https://www.opensignal.com/2020/06/25/indonesias-top-cities-on-mobile-games-experience-palangka-raya-pekanbaru-and-banda-aceh>. (Diakses pada 03 Oktober 2022).
- Kota Palangka Raya. 2019. Peraturan Daerah (PERDA) tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Palangka Raya Tahun 2019. Pemerintah Kota Palangka Raya; Palangka Raya.
- Neufert, 1996 & 2002. Buku Data Arsitek Jilid I dan II. alih bahasa, Sunarto Tjahjadi. Erlangga.
- Prijadi, Ryo Kurniawan. 2020. Game Centre Di Indonesia. Jurnal Manado Game Center
- Permen PUPR No. 14. 2017. Prinsip Universal Desain
- Rizal, M. 2019. Jurnal Tentang Game Centre. Pontianak Game Center
- Surbakti, K. 2017. Perkembangan Game Di Indonesia. Jurnal Curere Pengaruh Game Online Terhadap Remaja
- Wibawa arie, Baju. Widiastuti, Kurnia. 2020. Standar Dan Implementasi Desain Universal Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan. Sleman : Penerbit DEEPUBLISH.